

PDF hosted at the Radboud Repository of the Radboud University Nijmegen

The following full text is a publisher's version.

For additional information about this publication click this link.

<http://hdl.handle.net/2066/200956>

Please be advised that this information was generated on 2019-06-02 and may be subject to change.

Siborg-Oluş'a Dair Sinematografik Fanteziler (Anneke Smelik)*

Çeviri
Deniz Kurtyılmaz*

Giriş

Son birkaç yıldır bazı televizyon reklamlarında insan-makine görüntüleri cezbedici biçimde öne çıkmaktadır. 2005 senesinde, bu şekilde düzenlenmiş bir dakikalık reklam filminde bir delikanlı, modern şehrin içinde yükseklerden atlayıp binalara tırmanırken ve kabloları asılarak mesafeleri aşarken yetişkin bir erkeğe dönüşmekte; en sonunda ise bir araba, Renault Clio 3 hâlini almaktadır. Reklamdaki önerme bir erkeğin doğal büyüme ve evriminin sonunda bir insan-makine olmakla sonuçlanacağıdır. Aynı yıl, insan-araba dönüşümü temalı bir reklam daha gösterime girmişse de ilkinden biraz farklıdır: Bu kez Citroën C4 otomobil bir insan olmaktadır. 2005 yılında başlayan Citroën reklamları günümüze değin aynı temayı sürdürürken insan-araba-makine patenle buzda kaymış, sokaklarda dans etmiş ya da egzersiz yapmak için ısınma hareketleri yapmıştır. Araba parçalarından müteşekkil bu dev robot kendisine özgü insanlığı içinde oldukça sevimlidir de. Bunlar, reklamcılıkta, video kliplerde, moda fotoğrafçılığında, televizyon dizilerinde, sinemada, bilgisayar oyunlarında ya da Second Life gibi bazı web 2.0 uygulamalarında görebileceğimiz insan-makine'nin günümüz görsel kültüründeki popülerliğine verilebilecek birçok örnekten yalnızca iki tanesidir.

*:Bu makale, V&R Unipress tarafından 2010 yılında basılan The Scientific Imaginary in Visual Culture adlı kitaptaki "Cinematic Fantasies of Becoming-Cyborg" adlı bölümün çevirisidir.

ORCID ID : <https://orcid.org/0000-0001-8123-8034>

E-mail : denizkurtyilmaz@hotmail.com

DOI:

Geliş Tarihi - *Received*: 26.09.2018

Kabul Tarihi - *Accepted*: 29.11.2018



Görsel 1. İnsan olan araba; 2005 yılına ait Citroën C4 TV Reklamından Bir Kare

Bilim ve teknolojinin hâkim olduğu kültürümüzde, insan-makine bariz şekilde revaçta olan bir tasvirdir. Sinema neredeyse başlangıcından beri, çılgın bir bilim adamının şeytani bir siborg üretmesi fikrinde cisimleştiği üzere, bilim ve teknolojiyi potansiyel bir tehdit olarak görmüştür -Metropolis'te (1927) Rotwang'ın robot Maria'yı yaratması bunun ilk örneğidir (Merzagora 2010). Burada makineler özgürleştiriciler olmaktan ziyade köleleştiricilerdir; Metropolis'te kitleler devasa makinelerce esir edilirler, ya da daha gülünç biçimde, Modern Times'da (1936) Charlie Chaplin kocaman bir makinenin dişlileri ve çarkları arasında sıkışıp kalır. Yukarıda değindiğim otomobil reklamları ise tasavvurumuzdaki önemli bir değişikliği açığa vurmaktadır: Bugünün görsel kültürü bilim ve teknolojiden korkmamakta; aksine, her ikisini de tüm kalbiyle kucaklamaktadır. Artık makine, köleleştirmek yerine Âdemoğullarıyla kaynaşmaktadır -yahut Björk'ün 'All is Full of Love' (1998) şarkısının yaratıcı video klibinde de görüldüğü üzere Havvakızlarıyla¹.

İnsan Sonrası Siborg

İnsan-makine terimiyle, kendi çağdaş tezahürü içinde bir siborgu, yani sibernetik bir organizma olarak insan ve makine arasında etkileşimi içeren bir sistemi ve bu haliyle de robot ya da android gibi eski temsillerin güncellenmiş bir versiyonunu kast ediyorum ki bu terim meşhur 'Cyborg Manifesto' (1991) adlı eserinde Donna Haraway tarafından, ütopyacı bir insan-sonrası [posthuman] dönemde öznenin kimliğini imlemek için kullanılmasından sonra meşhur olmuştur². Popüler kültürde siborg figürü, insanın teknolojiyle kaynaşması ve bu süreçte üstün bir varlığa dönüşmesi fantezisini yansıtmaktadır. Edebiyatta ya da sinemada fark etmeksizin, bilim kurgu türü, siborgu insan, bilim ve teknolojinin karışımı bir varlık olarak ele almaktadır ve bu varlık insan-sonrası çağa aittir (Sobgack 1997). Genetik, bilgi teknolojileri ve sibernetik alanlarındaki bilimsel gelişmeler insan yaşamına yeni müdahale olanakları yarattıkça kültürel teorisyenler de 'insan-sonrası' kavramını açıklamışlardır (Zylinska 2002; Bell & Kennedy 2000). İnsan-sonrası terimi, teknolojinin insanın mahiyetine dair doğal varsayımların üzerine çıktığı bir döneme işaret ettiği gibi, doğa/kültür ayrımının üstesinden gelmeye de yardımcı olmaktadır (Haraway 1991; Hayleys 1999; Braidotti 2010).

¹ Yazar, İngilizcede insan türünü ifade etmek için kullanılan "man" kelimesinin aynı zamanda "erkek" anlamına gelmesinden yola çıkarak Björk'ün klibindeki dişi varlığı bu kez "woman" (kadın) kelimesiyle betimlemektedir. Bu kelime oyunu, "Âdemoğlu" ve "Havvakızı" kelimeleriyle karşılaşmaya çalışılmıştır. -ç.n.

² Donaway tarafından meşhur edilse de "siborg" terimi ilk kez 1960 yılında, Manfred Clynes ve Nathan S. Kline tarafından, insan ve makine birleşimlerinin uzay araştırmalarında sağlayacağı olası kolaylıkları ortaya koyan bir makalede kullanılmıştır. -ç.n.

İnsan-sonrası özne olan siborg, insanı bilim ve teknolojiyle kaynaştırmak için duyduğumuz ve derinlere kök salmış arzulara olduğu kadar, aynı zamanda, bilim ve teknolojinin kırılğan insan bedeni ve zihni üzerindeki tahakkümüne dair kaygılara da işaret etmektedir. Siborgun popüler tezahürleri, çoğu kez, Batı kültüründeki zihin/beden ayrımını güçlendirmekte; yapay zekâ, aktarılabılır hafıza ve çok parçalı kimlik ile ilgili soruları gündeme getirmektedir (Gray 1995). Söz konusu temsiller cinsiyetle de farklı ve genellikle karmaşık ilişkilere sahiptir.

Bu makalede, insan-makine siborgun çağdaş görsel kültürdeki temsillerini, çoğunlukla, hem ütöpik hem de distopik veçheleri ihtiva eden bir tür olan bilim kurgu filmleri üzerinden tetkik edeceğim. Siborg, popüler kültürde bilim ve teknolojinin 'çağrısına' cevap verme yollarından biri olarak, bilim ve teknolojinin insan türünü iyileştirip geliştirebileceği yahut tersine zarar verebileceği ya da tamamen yok edebileceği bir zamanda insan olmanın ne anlama geldiğini irdeleyen bir figürdür. Siborg temsiliinin haber verdiği haliyle, insan/makine, doğa/kültür, teknoloji/organizma ve cinsiyet/cinsel yönelim arasındaki sınırların bulanıklaşması, insan-sonrası özne çalışmaları için verimli bir çerçeve olduğu gibi makalenin de çıkış noktasını oluşturmaktadır. Bununla beraber, siborg temsillerinin özellikle görsel yönlerini incelemek için film çalışmalarına ait analiz yöntemlerini kullanacağım. Makaleyi, çağdaş toplumda siborg figüründen esinlenen kültürel pratiklere değinerek bitireceğim.

Bir Tür Olarak Siborg Filmleri

Siborg filmleri, kökleri bilim kurgu, korku ve aksiyon filmlerine dek uzanan melez bir türdür (Roberts 2000; Perkowitz 2007) ve bu sebeple bazıları tarafından postmodern bir janr olarak da kabul edilmektedir (Kuhn 1990; 1999). Siborg, insan teni ve metal-dijital malzeme arasındaki melezliği, zihin ve madde arasındaki bocalaması ve erillik ile dişilik arasındaki uçuculuğuyla kesinlikle postmodern bir yapılanmadır (Bukatman 1993; Dery 1996). Siborg, 'arada olma'nın tipik postmodern bir temsildir.

Son dönemdeki dijital teknoloji, siborg imajında bazı önemli dönüşümleri tetiklemiş ve 1980'lerin hardware [donanım] siborgundan 1990'ların software [yazılım] ve wetware³ siborglarına doğru bir geçiş görülmüştür. Gerçi bunun muntazam bir evrim olduğu söylenemez, zira otomobil reklamlarında gördüğümüz gibi hardware siborg hâlâ popüler muhayyilemize egemen durumdadır. Terminatör (Arnold Schwarzenegger) ya da RoBoCop'un (Peter Weller) metalik görünümünde örneklendiği üzere, hardware siborg insan bedenini implantasyonlar ya da protezler yoluyla teknolojiyle birleştirir. Tersine, software siborg ise bilgisayara bağlanabilen bir insandır. Örneğin, adını verdiği filmde Johnny Mnemonic (Keanu Reeves), bilgisayara bağlanarak beynindeki bilgileri yükleyebilirken, Terminator 2 filminin cıva tabanlı robotu T-1000 salt bir bilgisayar programı ve şekillenebilir maddeden oluştuğu için istediği her forma girebilmektedir. Son olarak, wetware siborg ise Alien Resurrection (1997) filmindeki Cash (Wynona Ryder) gibi dijital teknoloji ve 'kanlı-canlı' insansının birlikteliğidir. Wetware siborg, vücudu kanlı ya da mukozamsı parçalanmalara maruz kaldığı hallerde sıklıkla korku türüne özgü izlerin taşıyıcısı olmaktadır. Bilim kurgu filmlerinde öne çıkan kimlik, bellek ve cinsiyet konularına girmeden önce, sinemanın siborgu aynı anda hem insan hem de bir makine olarak nasıl sunduğunu tartışmak istiyorum.

3 Wetware sözcüğü canlı organizma ile bilgisayar yazılımının birlikteliğini ifade eden bir terimdir. Canlı ve vücut sınırlarını içermesi sebebiyle 'ıslak' dokulardan müteşekkil bir bedenın bilgisayar özellikleri taşımasına vurgu yapmaktadır. -ç.n.

Bakış Açısı Plan

Reklamlar bize insandan arabaya ve tersine yumuşak bir geçiş/dönüşüm sunarken, bir bilim kurgu filmi seyirciyi, ekranda gördüğü insan figürünün aslında bir siborg olduğuna ikna etmek zorundadır. Anlatıdaki diyalog ve öykü gibi kimi ipuçlarının dışında, sinema, bunu izleyicilere açık hale getirmek için iki görsel strateji kullanmaktadır: Öznel kamera açısı ve onarım sahneleri. Siborg sıklıkla öznel (bakış açısı plan) ya da omuz üstü çekim açısıyla seyirciye tanıtılır. Bordwell ve Thompson bakış açısı planı, “kameranın yaklaşık olarak karakterin gözünün bulunduğu noktada olduğu, karakterin ne gördüğünü bize gösteren ve genellikle kahramanın bakışının hemen öncesi ya da sonrasında kesilen bir plan” olarak tarif ederlerken (2008, 480), siborg özelinde bakış açısı plan, çerçevenin içinde bilgisayarlaştırılmış kimi öğeler de içermektedir. Bu, siborgun tıpkı bir video kamera gibi, görüntüyü yakınlaştıran, bilgileri işleyebilen, bir hedefi kontrol edebilen, görüntüyü geri alabilen veya tekrarlayabilen gözünü temsil etmektedir. Örneğin, Terminatör (Arnold Schwarzenegger), Terminator 2 (1991) filminde çıplak halde günümüz dünyasına indiğinde, yeni çevresini keskin ve soğuk bir bakışla araştırırken film onun gördüklerini bakış açısı planla kırmızı, dijitalleştirilmiş imajlarla gösterir. RoBoCop (1987) filminde de RoBoCop’un (Peter Weller) laboratuvarında imal edildiği sırada onun gözüymüş gibi çekilen uzun birçok bakış açısı plan sahnesiyle, insan vücuduna hapsedilmiş bir robot fikri sunulur. Eve of Destruction’da (1990) ise dişi siborg Eve 8 (Renée Soutendijk), kendisini taciz ettikleri için dövmeden önce bir kafede oturan erkekleri öznel bakış açısı plan üzerinden kırmızı ışıklar ve biplemler eşliğinde taramaktadır.

Öznel bakış açısı çekim planının bilim kurgu filmlerindeki işlevi açıktır: seyirciye, gördükleri karakterin salt insan değil fakat bir siborg olduğunu kanıtlamak. Çerçevenin içindeki bilgisayar destekli unsurlar, gözünün teknoloji tarafından geliştirilmiş keskin görüşlü bir kamera gibi işlev görmesinden dolayı, siborgun makine benzeri yönünü vurgulamaktadır. Gerçek bir aktör ya da aktris tarafından canlandırıldıklarından, siborglar ilk bakışta ‘normal’ insanlara benzemektedirler. Önemli olarak, bakış açısı plan sayesinde kahramanın izleyiciye bir siborg olarak sunulması, filmdeki diğer karakterlerin de onun bir siborg olduğunu biliyor oldukları anlamını taşımaz. Bu nedenle, genellikle, siborg bir sonraki sahnede bir kavgaya karışıp ezici gücünü diğer insanlar üzerinde göstermektedir.

Çerçeve içindeki teknolojik ipuçlarıyla karakterin ‘siborgluğunu’ (cyborg-ness) ortaya çıkaran bakış açısı plan, aynı zamanda, çerçeveleme, yakın çekimler ve kamera hareketi gibi teknikler sayesinde bir karakterin öznelliğini (subjectivity) üretmek için kullanılan bir güçlü sinematografik öğedir. Film çalışmalarında karakterin öznelliğini üretmek için bakış açısı plan etkisi kullanılmaktadır. Demek ki, bakış açısı plan, siborgun öznelliğini de devamlı olarak ortaya koyarak onu kısmen insan haline getirmektedir. Bu, seyircinin siborgun ‘insanlığı’ (human-ness) ile bir duygudaşlık (empathy) kurmasına hatta özdeşleşmesine de imkân vermektedir.

Yaraların Onarımı

Siborg filmlerindeki bir diğer görsel topos da, siborgun sistematik bir şekilde yok edilip sonra yeniden tamir edilmesidir. İnsanüstü bir yenilmezlik, teknolojinin insan vücuduna üstünlüğünü kanıtlayan siborgun bir özelliği olabilir, ancak siborg saldırıya ve yaralanmaya karşı şaşırtıcı derecede savunmasızdır da. Fakat şu var ki, siborg bir hurda yığına dönüştükten sonra bile laboratuvarında tekrar bir araya getirilebilir ya da kendi kendini tamir edebilir.

Böyle onarım sahneleri bir belirsizliği zirveye çıkarmaktadır çünkü bir zamanların yenilmez makinesi savunmasız bir bedene dönüşmüştür. Birkaç örnek vermek gerekirse: Terminator (1984) filminde siborg kendi yaralı gözünü onarırken vücudun içinin kanlı-canlı gösterimi tipik bir korku filmi sahnesini andırmaktadır. Gözünü çıkartıp lavaboya düşürdüğünde, göz çukurunda yalnızca kanlı bir yara değil, zoom in ve zoom out yaparak hâlâ işlevini sürdüren bir kamera da görünmektedir. RoBoCop'taki siborgsa kafasındaki metal protezi bir matkap vasıtasıyla çıkardığında eti de görünür. Eve of Destruction adlı filmde, soyunduğunda göğsündeki kocaman yara ortaya çıkan Eve 8, elini yaraya sokarak kendini tamir eder ve yarasını kırmızı şerit bantla yapıştırır. Yaralı eti ifşa ederek seyirciyi dehşet içinde ürperten bu sahneler, kendi bedenine nüfuz edip tamir edebilen ve hiçbir şey olmamış gibi yoluna devam eden siborgun üstünlüğünü bir kez daha göstermektedir. Dolayısıyla, onarım sahneleri siborgun melez karakterini görselleştiren sinematografik bir yoldur.

İlginç biçimde, onarım sahneleri söz konusu olduğu zaman işin içine aynalar da girmektedir: Terminatör, RoBoCop ve Eve 8 yaraları ile ilgilenirken aynaya bakarlar. Ayna, karakterin öz-düşünüm (self-reflection) anının bir ifadesi olarak sinemada iyi bilinen bir temadır. Film çalışmalarında Mulvey (1975) ve Metz (1977) filmlerdeki aynaya bakma sahneleri ile Lacan'ın ego gelişiminin bir evresi olarak kavramlaştırdığı psikanalitik ayna kuramı arasında bir bağlantı kurmuştur. Mulvey ve Metz, çocuğun aynadaki mükemmel görüntüsü ile özdeşleşmekten haz alma ve kusursuz kabul ettiği bu görüntü temelinde kendi ego idealini oluşturma şeklinin, film izleyicisinin ekrandaki kahramanın kusursuzlaştırılmış imajıyla özdeşleşmekten aldığı narsistik zevkle benzer olduğunu savunmaktadır. Görsel kültürde gerçek anlamda bir ayna durumunda -resimlerde, sinemada, müzik videolarında ya da moda fotoğraflarında- ikili bir 'bakış' bulunmaktadır: İlki aynaya bakan karaktere aitken, ikincisi kamera (ya da ressam) aracılığıyla karakterle özdeşleşen izleyicinininkidir.

Diğer yandan, öz-düşünüm belli bir derecede öz-farkındalığı da gerektirdiğinden, onu aynanın önüne koymak siborgun kendisi hakkında düşündüğünü ileri sürmek demektir. Aynanın karşısına geçip eski, insan halinden izler ararken duygusallaşan RoBoCop buna açık bir örnektir. Landsberg (2004) de siborgun çoğu kez yalnızca aynalarla değil, monitör ya da bilgisayar ekranı gibi yansıtıcı yüzeylerle de çevrelendiğini göstermiş; Lacancı ayna evresini anımsatan sahnelerde yansıtıcı yüzeylerin esrarengiz bir kendini tanıma ve hatta kendi üzerine düşünme anına izin verdiğini vurgulamıştır. Siborg karakterler, aynaya yansıyan görüntülerinde bir yandan mükemmel bir insan figürünü temaşa ederlerken -çünkü insan/makineler olarak kelimenin tam anlamıyla gelişmiş ve böylece mükemmelleştirilmiş insanlardır- diğer yandan, tamamen bozulmuş bir imge görürler -zira yaralı ve şeklen bozulmuş haldedirler. Oldukça belirgin biçimde, ayna sahneleri siborgların kendi melez kimlikleri hakkında kafalarının karışık olduklarını ifade etmektedir: Onlar kimdir? İnsan mı yoksa makine midirler? Neden duyguları vardır ya da acı çekerler? Anıları var mıdır?

Kimlik ve Hafıza

Şimdiye kadar, sinemada siborg bir karakteri belirlemenin iki sinematografik yolu olarak bakış açısı planı ve yaralanma/tamir sahnelerini ortaya koyduk ki burada esas ilgi çekici olan siborgun bile kendi durumu hakkındaki kararsızlığıdır. Esasında postmodern siborg, kendisini tıpkı 'gerçek' insanlar gibi bir ikilemin içinde bulmaktadır. Belki bu postmodern melezliğin, arada-olma durumunun bir kimlik krizi meydana getirdiğini söylemek de mümkündür: Siborg salt bir makine midir, insan mıdır, yoksa her ikisi birden

midir? Bulanıklaşan ve iç içe geçen ikili karşıtlıklar bir karışıklık yaratmaktadır. Bazen bu tür karışıklıklar kimi gülünç yer değiştirmelere de sebep olabilir. Total Recall (1990) filminde Douglas Quaid (Arnold Schwarzenegger) gerçekten Bay Quaid olmadığını; evliliği ve karısı da dâhil olmak üzere tüm hayatının beynine yerleştirilmiş (implanted) anılardan ibaret olduğunu öğrendiğinde umutsuzca “İyi de, ben ben değilsem kimim ul* n o zaman?” diye haykırır. Daha üzücü bir örnek olarak, Blade Runner’daki (1982) siborg Rachel (Joanna Cassidy) bir ‘replika’ (filmde siborglar için kullanılan terim) olduğunu öğrendiğinde gözyaşlarına hâkim olamaz çünkü o âna kadar, anıları ve duyguları olan bir insan olduğu konusunda kendisinden son derece emindir. İkircikli durum şudur ki replikaların duygularının olmaması beklenirken Rachel gözyaşı dökmetedir.

Gülünç ya da trajik olsun, geçtiğimiz yüzyılın son yirmi yılından bu yana, kimlik krizi bilim kurgu filmlerinin basmakalıp temasıdır. Melez figürler kendi durumları hakkında şaşkınlık yaşarken söz konusu kafa karışıklığı Taoist öğretinin meşhur problemi olan ‘kelebek olduğunu düşleyen insan mı, yoksa insan olduğunu düşleyen kelebek mi olduğunu kestirememek’ten pek farklı değildir. Dahası, Hollywood sinemasında kimlik krizi çoğu kez bir açıklığa da kavuşturulmamaktadır. Blade Runner filminin sonunda ana karakter Deckard’ın da bir replika olduğu ima edilir, Total Recall da ise Quaid, filmin sonunda, Mars’ta yeni bir yeryüzü cenneti yarattığında bile “Ya bunlar da bir rüyaysa?” diye sormaktan kendini alamaz. Görünen o ki filmler siborgun insan kimliğine demir atmasını reddetmekte ve melezliği sonuna kadar sürdürmek istemektedirler.

Blade Runner, RoBoCop, Totall Recall ve Terminator gibi önceki siborg filmleri (Penley 1991), protez (prosthetic) hafızaya bağlı olarak ortaya çıkan ya da akut duruma gelen kimlik bunalımlarıyla ilgili hikâyeler anlatmışlardır. Kişisel hafızamız öznelliğimizin indeksi olarak işlev gördüğü için, filmlerdeki kimlik krizleri de genelde hafıza meselesine odaklanmaktadır. İmplantasyonlar yoluyla hafıza, deneyim ve kimlik arasındaki ilişkiyi karmaşıklaştıran protez bellek, 1980’lerin ve 1990’ların siborg filmlerinin tipik bir örneğidir (Landsberg 2004). Kişisel anıların görsel ipuçları, siborgun kişisel geçmişini ‘kanıtlaması’ beklenen fotoğraflar olsa da gerçeğin belgeleri olarak işlev görmesi beklenen fotoğraflar, geçmişin kasıtlı manipülasyonları oldukları ve kişisel anıların zihne sonradan yerleştirildiğini ortaya çıkardıkları için muğlak ve çok daha karanlık bir statü kazanırlar. Bu tür filmler, karakterin yaşamadığı olayları hatırlaması paradoksu tarafından tetiklenen kaygılara odaklanmaktadır (Radstone 2000). Silverman (1991) da bu filmlerde fotoğrafın, postmodern kimliğin kırılğanlığını betimlemek için kullanıldığını öne sürmüştür.

Günümüz bilim kurgu sinemasında kimlik krizine yaklaşımda kayda değer bir değişim vardır, çünkü -şimdiki dijital- teknolojiler, implant edilmiş veya protez bellekten uzaklaşarak başka alanlara kaymaktadır. Yirmi birinci yüzyılın bilim kurgu filmlerinde, hikâye, bilgisayarın üstün belleği ile insanın başarısız hafızası arasındaki ilişkiye daha çok odaklanmaktadır. Dolayısıyla, mesele, üstün bir bedenden zihnin manipülasyonlarına doğru evrilmiştir⁴. Dijital medya, kişisel ve kolektif hatıraları kurtarmanın, geri getirmenin ve arşivlemenin yeni yollarını yaratmışken (Van Dijck 2007) bilim kurgu yazarı William Gibson, bilgisayarların insan hafızasının bir metaforundan daha fazlası olmadığını iddia etmiştir (Cavallaro 2000). Çağdaş bilim kurguya da hiç şüphesiz ki bu türden fanteziler egemendir. Burada artık

4 Çağdaş bilim kurgu filmlerinde iki yeni tema daha vardır: Matrix Üçlemesi’nde görülebileceği gibi gerçekliğin simüle edilmesi ve genetik manipülasyonlar. Fakat çalışmanın sınırları gereği burada bu tür filmleri dikkate alamıyorum.

karakterler yaşanmış deneyimleri hatırladıklarından, dijital teknolojiye dair kaygı da sahte anıların implantasyonu ile ilgili değildir. Bunun yerine, ütöpik fantezi bilgisayar belleğinin sürekli olarak artmasıyla sağlanan bir hafıza üzerine odaklanırken, distopik fanteziye dijitalleştirilmiş hatıraların silinmesi ve bozulması üzerinde durmaktadır.

Burada, türünün ilk örneklerinden biri olan ve siber-punk yazar Gibson'ın birkaç kısa hikâyesinden beyaz perdeye uyarlanan Johnny Mnemonic (1995) filmini örnek vereceğim⁵. Kahramanımız, dünyanın diğer tarafındaki insanlara ulaştırmak için beynine veri yüklemektedir. Verilere yer açmak içinse, Johnny (Keanu Reeves), ölen annesine dair anılarını geçici olarak silmek ve dolayısıyla ondan yoksun kalmak zorundadır (Blade Runner'da olduğu gibi anne, insan kimliğinin ve hafızasının ödipal işareti olarak işlev görür; Silverman 1991). Aynı zamanda, bilgisayar verilerini 24 saat içinde dışa aktaramazsa, 'bilgi yüklemesi' yüzünden ölecektir. Sadece verileri boşaltırsa, kişisel anıları yeniden yükleyebilecek olan Johnny, tabi ki, annesine dair anılarını geri almak için tam zamanında kurtulur.

Çağdaş bilim kurgu filmleri, belleğimizin teknoloji sayesinde yakalanıp şeffaf ve ekrana yansıtılan bir görüntü olarak izlenebilir hale getirmekle ilgili fütüristik bir fanteziyi aktarmaktadır⁶. Kişisel bellek dijital olarak kaydedilebileceği, temsil edilebileceği, düzeltilebileceği, dönüştürülebileceği veya silinebileceği için, kimlik de teknoloji tarafından tamamen gafil avlanır. Filmler, kişisel hafızanın özneyi geçmişe zincirleyen bir hapisane olduğunu ve teknolojinin, karakteri kendi anılarından ve dolayısıyla geçmişinden kurtararak gelecek için yeni perspektifler yaratabileceğini öne sürmektedir. Bu bilim kurgu fantezisi, çağdaş kültürü istila eden ve kişisel belleğimizle olan ilişkimizi dönüştüren dijital teknolojiler hakkındaki kültürel kaygılarımıza bir cevap niteliğindedir.

Kadınlar: Güçlü ve Sexy

Feminist çalışmaların gösterdiği gibi, insan kimliğinin önemli bir yönü de bireyin biyolojik cinsiyetinin sosyo-kültürel rolü, inşası ve performansı olarak cinsiyettir. Buradaki soruysa şudur: siborgun bir cinsiyeti veya bir cinsel yönelimi var mıdır? 'Cyborg Manifestosu'nda Haraway (1991), siborgu kadınlar için yeni olanaklar sağlayan bir figür olarak ele almıştır. Manifesto'nun kadınlara ilk mesajı, bilim ve teknolojinin toplumsal ilişkilerine dair sorumluluk almaktır. Siborg, Haraway için ilgi çekicidir çünkü insan ve hayvan, organik ve mekanik, fiziksel ve fiziksel olmayan arasındaki sınırları karıştırarak alıştığımız düalliteyi havaya uçurmaktadır. Siborg bu anlamda, melezliğe, parçalanmışlığa, postmodernliğe ve öznelliğe dair yeni bir imaj olarak görülebilir.

Yukarıda da ele alındığı gibi, siborg aslında kendi melez kimliğiyle ilgili tereddüt yaşayan ve 'arada-olan' postmodern bir figürdür. Peki, bu aynı zamanda Hollywood siborgunun, günümüz erkek ve kadınlarının melezleştirilmiş ve esnek, postmodern öznelliğini

5 Bireysel hatıraların kaydedilmesi veya silinmesinde kullanılan dijital teknolojiye dair yeni bilim kurgu filmlerinin diğer örnekleri şunlardır: *Minority Report* (2002), *Final Cut* (2004), *Butterfly Effect* (2004 ve 2006 yılındaki devamı) ve bir manga olan *Ghost In The Shell* (1995). Bilim kurgu türünün sınırlarına temas eden bellekle ilgili filmler arasında *The Bourne Üçlemesi* (2002, 2004, 2007), *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004) ve Çin yapımı *2046* (2004) yer almaktadır. İngiliz televizyon dizisi *Life on Mars* (2006-2007) ve devamı *Ashes To Ashes* (2008-2009)'da ilginç bir zaman yolculuğu ve hafıza bulanıklığı karışımı bulunabilir.

6 Başka bir yerde, günümüz bilim kurgu filmlerinde hafıza ve kimliğin teknolojik dijitalleştirilmesinin iki farklı yörüngeyle oturduğunu gösterdim: Bir yandan hatıraların görselleştirilmesi varken; diğer yanda, geçmiş, şimdiki zaman ve geleceğin birbirine girdiği parçalı bir anlatı bulunmaktadır (Smelik 2009).

temsil ettiği anlamına mı gelmektedir? Pek sanmıyorum. Korkarım ki, gerçekte, toplumsal cinsiyet klişeleri siborg imgesinde de tekrarlanmaktadır. İlk olarak, erkek siborgların sayısı kadın siborglardan çok daha fazladır, ikinci olarak, erkek siborglar sert, güçlü ve yenilmez bedenleri ile karakterize edilirler ve üçüncüsü, (birkaç) dişi siborg oldukça cinselleştirilmiş (sexualised) bir şekilde sunulur. Bir örnek vermek gerekirse, 2008’de çok uluslu Philips şirketi, erkekler için yeni bir tıraş makinesi olan Robotskin için bir kampanya başlatmıştır. Kampanyanın bir dakikalık reklamında, Asyalı görünümüne sahip dişi bir siborg, çıplak bir erkeğin düşün altında tıraş olmasına yardımcı olmaktadır. Siborg utangaç, itaatkâr ve çekiciyken reklamın sonu, insan ve siborgun seks yapacağını ima etmektedir. Mavi tonlarda ışıklandırılmış mekânda belli belirsiz de olsa Uzak Doğu orijinli ambient techno tarzı bir parça çalmaktayken karakterlerin hareketleri ağır ve akıcıdır. Muhtemelen, Björk’ün oldukça ünlü şarkısı ‘All is Full of Love’ın (1998) video klibinden esinlenmiş olsa da, reklam, şarkıcının insan ve makine arasındaki (lezbiyen) aşka dair radikal mesajından oldukça uzak kalmaktadır. Robotskin reklamının erotik nüansları ve düzenlemesi, başlangıçta bahsettiğim, insan ve araba/makine arasında özellikle maço birleşim sunan iki otomobil reklamından çok da farklı değildir.



Görsel 2. Erotik Dişi Siborg; Philips Robotskin Reklamından Bir Kare 2008

Türde yalnızca birkaç kadın siborg bulunmasına rağmen hepsinin kadın cinselliğiyle bu denli bağlantılı olduklarını görmek ilginçtir (Balsamo 1996). En cinsiyetçi örneklerden biri de, yeni silahlarını iş başındayken izleyen bir bilim adamı sahnesiyle açılan *Cyborg II* (1993) filmidir: Silah, düşmanı baştan çıkarıp onunla sex yapan ve orgazm anında patlayan bir kadın siborgtur. Başka bir kötü stereotipse, *Cherry 2000* (1987) filminde Melanie Griffith tarafından canlandırılan seks robotudur ki Philips’in Robotskin reklamındaki dişi robotun atası olarak da görülebilir. Daha önce bahsedilen *Eve of Destruction* (1991) filminin Eve 8 Adlı robotu da cinselleştirilmiş bir siborgun nispeten karmaşık bir görüntüsünü sunmaktadır. Kırmızı deri ceketinin içinde oldukça sexy görünen bu siborg, ona tecavüz etmeye kalkan bir adamın penisini ısırarak ve onu rahatsız eden her adamı öldürmeye çalışan -kelimenin tam anlamıyla- iğdiş edici bir canavardır. Çarpıcı bir görsel sahnede, film, öldürücü silahının fiziksel konumunu da belirlemektedir. Bir trafik kazasından sonra kamera, (anatomik olarak mümkün olmayan bir hareket ile) ağzından siborgun bedenine girmekte ve kameranın hareketi bir nükleer bombanın aktif hale getirildiği siborgun rahminde sona ermektedir. Böylelikle, dişi üreme organları ölümcül patlamalar için uygun bölge olarak öne çıkarılmaktadır.

Birçok bilim kurgu filminde, siborg bedeninin içi ya da siber-uzay karmakarışık bir tünel; dönme ve bükülme görüntülerinden müteşekkil bir girdap gibi temsil edilmektedir. Başka

bir çalışmada, bu tür tünel görüntülerin hem siber-punk filmlerde hem de tıbbi belgesellerde kullanıldığını öne sürsem de (Smelik 2008); bu çalışmada, siber-uzayda sıkça kullanılan bir metafor olarak 'matris'in (matrix) ikili anlamına -Latince'deki köküyle 'rahim' veya 'damızlık dişi' anlamlarına- dikkat çekmek için kullanıldığını söylemek istiyorum. Nükleer bombayı ya da ölümcül silahı matrise [rahime] yerleştirerek, Cyborg II ve Eve of Destruction gibi filmler, kadın üremesinin ve cinselliğinin gerçek anlamda patlayıcı gücüne ilişkin kültürel kaygıları tekrarlamaktadırlar (Springer 1996; ayrıca matrisin bio-sanatta feminizm açısından yeniden ele alınması için bkz. Ferreira 2010).

Hardware siborgtan software siborga doğru 1990'larda yaşanan geçiş, aşağıda ayrıca tartışacağım üzere yalnızca erkeklik temsiliinde değil, aynı zamanda, Alien Resurrection'daki (1997) insan çelik bileşimi Ripley 8 (Sigourney Weaver) ya da tamamen insansı Cash (Wynona Rider) örneklerinde görebileceğimiz üzere, dişi siborglarda da daha fazla çeşitliliğin ortaya çıkmasını sağlamıştır. A.I. (Yapay Zeka, 2001) filminde, mevcut hâliyle oldukça plastik görünümlü ve fütürist formları içinde tamamen cinsiyetsiz hale gelen erkek ve dişi siborglar birlikte ele alınmaktadır. Gattaca (1997), Existenz (1999) ya da Matrix Üçlemesi (1999-2003) gibi filmlerde aktörler ve aktrisler, androjen görünümlere sahip olacak şekilde tasarlanmışlardır.

Bugünkü kadın siborg imajının dişil güzelliğin erotik çekiciliğini koruduğunu, ancak kadın cinselliği veya üreme ile ilgili korku ve kaygıları beraberinde taşımadığını ileri sürmek istiyorum. Çağdaş siber kültürde bilgisayar oyunları, bilim kurgu filmlerinin cinsiyetçi görüntülerin çoğunu devralmıştır. Tomb Raider filmlerinde, örneğin, Lara Croft (Angelina Jolie) şaşırtıcı derecede güzel ama aynı zamanda yenilmez şekilde güçlüdür. Lara Croft teknik olarak bir siborg olmasa bile, bir insan-makine olarak gerçekçi olmayan bir güce sahiptir ve kişisel adalet arayışı sırasında karşısına çıkan her insan ya da her makineyi alt edebilir (Kennedy 2002). Formda olan bedeni ve fallik silahları onu başa çıkılamayan bir savaşçı yapmaktadır. Filmdeki erkek karakterler için, asla erotik bir obje olarak elde edilemiyor oluşu dikkate değer olan (Mikula 2004) Croft, belirgin bir biçimde bağımsızdır ve herhangi bir ilişkiyi uzun süre devam ettirmez. Güzelliğin, gücün ve bağımsızlığın birleşimi, 1990'lardan beri filmlerin kadın kahramanları ve siborgların karakteristiği (Tasker 1993; Walden 2004) hâline gelirken Lara Croft da son zamanlardaki bilim kurgu filmlerinde görülen ikircikli kadın imajının bir örneğini vermektedir: bir kadın olarak erotikleştirilmişse de bir siborg olarak erkekleştirilmiştir.

(Eri) Cinsiyet: Erkeksi Görünümler

Terminatör ya da RoBoCop gibi, 1980'lerin hardware siborgları, hiç şüphesiz, abartılı biçimde masküendir: sert, çelikten yapıma ve kaslı. Kısacası, ancak Tarzan'ın kendilerine yaklaşabileceği bir tarzda falliktiler. Feminist eleştirmenler, siborgun hiper-erkekliğinin, tam olarak erkeklik kaybının korku ve endişesine işaret ettiğini ve böylece beyaz erkeğin kaygılarını yansıttığını öne sürmüştür (Tasker 1993; Holland 1995). Jeffords (1994), 1990'ların Amerikan sinemasının, beyaz kahramanın süpermen ikonu ile esas rolü ailenin babası ve koruyucusu olmak olan 'Yeni İnsan' imajıyla birleşerek nasıl bir açılım sağladığını betimlemiştir. Örneğin RoboCop, bir siborg olmadan önceki hayatında kim olduğunu hatırladığında karısı ve çocuğuna dair anıları tarafından ele geçirilir ve duyguları altında enikonu ezilir. Bu durum laboratuvarındaki teknisyenlerin "robotun duygusal problemler yaşadığına" dair komik şikâyetlerde bulunmasına bile yol açar. Terminator 2'de Schwarzenegger'in canlandığı siborg bile, kadın karakter Sarah (Linda Hamilton) tarafından, çocuğu için herhangi bir erkek

arkadaşından çok daha uygun, ideal bir baba olarak görülür. Daha sonra, aynı siborg bir aile babasının beklenmedik görüntüsü haline de gelecektir⁷.

Erkeklığın çelik zırhı başka aşınma ve pas belirtileri de göstermiştir. 1980'lerden itibaren popüler kültürde erkeklerin görsel temsilde belirgin bir değişiklik olmuş; erkek vücudu röntgenci bakışının nesnesi kılınmıştır. Tıpkı Hollywood sinemasında geleneksel olarak kadınınkine yapıldığı gibi, görsel kültürde erkeğin bedeni de giderek fetişleştirilmiştir. Çoğu eleştirmen, erkeklerin reklamlarda ya da müzik videolarında değişen imajlarına eğilirken (Simpson 1993; Hall 1997), ben aynı değişim trendinin siborg filmlerinde de yaşandığını düşünüyorum. Röntgenci bakışlar sadece erkek modeller veya şarkıcılara değil, aynı zamanda vücudu parçalanmış, nesneleştirilen ve erotikleştirilen hiper-erkeksi siborglara da yönelmiştir.

Örneğin, bir asker ve bir kadının düşmanlardan kaçtığı *Universal Soldier* (1992) filminden şu sahneyi ele alalım: Kadın, izlenmekten kurtulmak için adamın vücuduna yerleştirilmiş bir bilgisayar çipini bulmak ve çıkartmak zorundadır. Jean-Claude van Damme'nin oynadığı siborg, çıplak halde ve çipi kast ederek, kadından vücudunda "sert bir şey" olup olmadığına bakması için bedenini kontrol etmesini ister. Kamera, siborgun etkileyici vücudunu çekerek pazılarından sertleşmiş göğüs uçlarına kayıp bacaklarına zoom yaparken kadın oldukça utanmış bir halde siborgun düzgün fiziği hakkında yorum yapmaya çalışır. Siborg aşağıya doğru bakarak "o sert şey" in oraya ait olup olmadığını sorduğunda, kadın orada olmasının oldukça normal olduğunu söyler. Sonunda çipi siborgun bacağına bulan kadın, çıkarmak için siborgun bacağına bir kesik açtığında kan tutması sebebiyle bayılır. Sert ve erekte penis hakkındaki bu şaka, bir kadın (Susan Seidelman) tarafından yönetilen az sayıdaki siborg filminden biri olan *Making Mr. Right*'ı (1987) hatırlatmaktadır. Bu filmdeki siborg (John Malkovich) da büyük penisinin ne işe yaracağını sorduğunda, onu yaratan bilim insanları siborga endişe etmemesi gerektiğini söylemekte ve büyük bir penisi ona güven vermesi için koydukları cevabını vermektedirler.

Böylesi -gerçekten münasebetsiz- şakalar, siborgun kamera tarafından yüceltilip seyircinin bakışı için erotikleştirilen ve anlatı tarafından da altı oyulan erkekliğinin kırılma noktasına işaret etmektedir. Oldukça fiziksel bir savaş ve aksiyon türü olarak bilim kurgu filmleri, erkek vücudunun, amansız bir bakışın nesnesi olmak hususunda kadın bedeni ile nasıl eşit konumda olduğunu bize gösterir. *Terminator 2*'deki (1991) gelecekte gelen Yok Edici'nin günümüz dünyasına anadan üryan şekilde inışı veya *Die Hard* (1988) filminde Bruce Willis'in yapılan terörist saldırıya banyoda yakalanması üzerine düşmanlarıyla iç çamaşırlarıyla kapışmak zorunda kalması gibi tuhaf anlatı etmenleri, maskülen ve kaslı yapıyla öne çıkan bedene çıplak bir zafer sunmaktadır. Erkek karakteri seyirlik bir obje haline getirme eğilimi, onu kadınsı bir duruma sokması sebebiyle başlarda nispeten karasızlık gösterse de, son yirmi yıl boyunca izleyici, erkek bedeni üzerinde gezinen ve pornografik bir doyum sağlayan (scopophilic) bakışa çok daha aşına hale gelmiş; erkek bedeni özellikle müzik kanallarında yayınlanan klipler aracılığıyla 'bakılabilir' (Mulvey 1989) bir şeye dönüşmüştür⁸. Dahası, erkek

7 Bu imge, Schwarzenegger'in *Kindergarten Cop* (1990) filminde bir dadıyı oynamasıyla nispeten komik bir hâl almışsa da *Junior* (1994) 'da hamile bir kadını canlandırmasıyla tamamen absürd duruma gelmiştir.

8 Mark Simpson'ın (1994) öne sürdüğü gibi, erotikleştirilmiş görünüm başlangıçta eşcinsel kültürden esinlenmiştir. Simpson, "metroseksüel" terimini, heteroseksüel erkeklerin artık görünüşleri konusunda dikkatsiz olmayacaklarına ve bir kadın gibi narsistik olabileceklerine işaret etmek için kullanıma sokmuştur. Simpson'ın dediği gibi, bir metroseksüel kendi erkekliğini sunmaktadır. Bkz. 'Here come the mirror men', *The Independent*, 15 Kasım 1994: www.marksimpson.com

vücudunun nesneleştirilmesinin ve erotikleştirilmesinin seyri, yukarıda tartıştığım yara ve onarım sahneleriyle de mükemmel şekilde eşleşmektedir. Birçok siborg filminin gösterdiği gibi, yara onarma sahnelerinde erkekliği neredeyse işkenceye benzer ağır bir teste tabi tutulduğunda bile siborg yiğitliğini korurken gösterilerek erotikleştirilmektedir. Erkeklerin hatta erkek siborgların çağdaş görüntüleri, kadınlığın güzellik ve savunmasızlık gibi nitelikleri ile erkekliğin sert kaslar ve yenilmezlik gibi maço özelliklerini birleştirmektedir⁹.

Erkek siborgun görüntüsü, zaman içinde, bazı dönüşümler de geçirmiştir. Hardware siborgtan software siborga ve beden meselesinden zihin sorunlarına geçiş, farklı bir erkeklik imajının oluşmasına da katkıda bulunmuştur. 1980'lerin hardware siborgları tipik olarak Schwarzenegger, Lundgren, Van Damme veya Stallone gibi ağır sıklet vücut geliştiriciler tarafından canlandırılırken, 1990'ların software siborgları, Johnny Mnemonic (1995) ve The Matrix Trilogy'deki (1999) Keanu Reeves veya Gattaca (1997), Existenz (1999) ve A.I. (Artificial Intelligence, 2001) filmlerinde gördüğümüz Jude Law gibi daha az maço görüntü veren aktörler tarafından canlandırılmıştır.

Son zamanlarda görsel kültür, insan-makineyi yenil bir biçimde kutsar gibi görünmektedir. O zamana değin, Renault ve Citroën reklamlarının mutlu insan-araba siborglarını görmüşken, 2008'de erkeklerin kendileri için inşa ettikleri makinelerle mükemmel bir şekilde senkronize oldukları ve sonunda onlarla bütünleştikleri birkaç gişe rekortmeni film lanse edilmiştir: Iron Man ve Speed Racer gibi bilim kurgular ve fantastik bir film olan Batman: Dark Night. Speed Racer, sürücünün, kullandığı T180 model otomobille bütünleşmesi temasıyla bahsettiğimiz otomobil reklamlarını anımsatmaktadır. Şimdiye kadar filmler, erkeklerin kendi makineleriyle kaynaşmasına dair köklü geleneği devam ettirirlerken söz konusu ortakyaşam (symbiosis) hakkında oldukça iyimser olmuşlardır¹⁰. Karanlık Şövalye (Dark Night), çağdaş siyasetin ahlaki değerleri söz konusu olduğunda unvanının çağrıştırdığı biçimde karamsar olmasına rağmen kesinlikle anti-bilimci bir distopyanın çatısı altında saf tutmaz. Bana öyle geliyor ki çağdaş görsel kültür, siborg figürünü tam anlamıyla kucaklamaktadır.

Siborg-Oluş

Bu makalede, bilim kurgu filmlerindeki siborg figürü aracılığıyla insan vücudunun yeniden yapılandırmasının ve iyileştirmesinin izini sürmeye çalıştım. Görsel kültürdeki siborg temsillerinin 'gerçek' insanın toplumsal pratiğine nasıl etki ettiğine dair bazı yorumlarda bulunarak makaleyi sonuçlandırmak istiyorum. Bana göre, siborg temsiline ilham alarak, kesişen ve birbirlerini tamamlayan dört uygulama sahası bulunmaktadır ve bu alanlar askeriye, spor, fitness ve plastik cerrahidir.

İlk olarak, küresel televizyon izleyicisi yakın bir zaman önce Irak ve Afganistan savaşlarında görev alan askerlerin giysi ve donanımları sayesinde siborg imajına aşına olmuştur. Zira Batılı müttefiklere ait birlikler bilim kurgu filmlerinden veya bilgisayar oyunlarından fırlamış siborglar gibi görünmekteydiler. Askerlerin bedenleri ekipmanlar ve teknoloji yoluyla geliştirilirken, ikinci olarak, spor da erkek ve kadın vücudunun insanın alışılmış sınırlarının ötesine geçtiği bir alandır. Tekerrür eden doping hikâyeleri, sporcu erkek ve kadınların bedenlerinin aslında yapay olarak geliştirildiğini göstermektedir. Siborg imgesi,

9 Popüler kültürdeki çok sayıdaki 'metroseksüel'den iki örnek, *Casino Royal* (2006) filminde James Bond karakterini canlandıran Daniel Craig ve Armani reklamlarında boy gösteren David Beckham verilebilir.

10 Bkz. Richard Corliss'le *Iron Speed* ve *Speed Racer* hakkında yapılan röportaj; *Time*, 19 Mayıs 2018:57-58.

spor ekipmanları reklamlarında da karşımıza çıkmaktadır. Örneğin, bir reklamda futbolcuların robotik ayakları sonunda Puma kramponlara dönüşürken “Bu Duruma Gelene Kadar Puma Futbol” sloganı kullanılmıştır. Söz konusu temsil, bir sporcu, model ve oyuncu olarak protez bacaklarıyla ünlenen ve sıkça ‘siborg’ olarak adlandırılan engelli koşucu Aimee Mullins’den esinlenmiştir.

Gerçek yaşamın içine sığmayan siborg görüntülerinin üçüncü örneği yine bir spor biçimi olan fitness’la ilgilidir. Okul çocuklarından başkanlara, ev kadınlarından yöneticilere, ünlülerden prenlere ve prenseslere, hali vakti yerinde insanlar dünyanın her yerinde koşmakta, spor yapmakta veya formlarını korumaktadır. Demek ki fit, güçlü ve kaslı bir beden, artık bir siborgu canlandıran vücut geliştirme şampiyonunun ayrıcalığı değildir. Özellikle görsel kültürde, aktörlerin, aktrislerin ve şarkıcıların vücut şekli son birkaç on yılda önemli ölçüde değişmiştir. 1960’lardan günümüze kadar James Bond’u ya da Batman’i canlandıran aktörlerde rahatça görülebileceği gibi, bedenler son birkaç on yıl içinde çok daha fit ve kaslı hale gelmiştir. Güçlü ve seksi olan (erkek ya da dişi) siborgun pozitif imajı, günümüz popüler kültürü içinde kutsanan fitness ve cinsellikle son derece uyumludur. Yeni güzellik standardı, çağdaş erkek ve kadınları insan-sonrası özne olma durumuna çok daha hızlı bir şekilde hazırlayan bir diğer kozmetik uygulamayla da uyum içindedir: Plastik cerrahi ile. Plastik cerrahi, bundan böyle yalnızca zengin ve ünlü kişilerin bir ayrıcalığı değil, erkekler ve kadınlar için oluşturulmuş fitness, güzellik ve gençlik imajlarını ayakta tutan ve herkese açık devasa bir endüstridir. Extreme Makeover gibi TV şovları, insanların, en ufak bir yaşlanma ve yıpranma belirtisini dahi ortadan kaldırmak için yüzlerini ve bedenlerini değiştirme isteklerini canlı tutmaktadır (Sobchack 2004).

Bu dört sosyal pratiği birbirine bağlayan şey, insan vücudunun kontrol edilebileceği, değiştirilebileceği ve mükemmelleştirilebileceği inancıdır. Savaş, spor, fitness ya da plastik cerrahi teknolojilerini bünyesinde toplayan süreçle birleşen bu inanç sayesinde insanlar birer siborg haline gelmektedirler.

Sonuç

Bilim kurgu filmlerinde siborgu inceledikten ve insan bedenini geliştiren ve değiştiren bazı kültürel uygulamaların izini sürdükten sonra, siborg imgesinin artık korku ya da endişe veren bir figür olmadığı sonucuna varabiliriz. Tersine, siborg figürü, insan-sonrası öznenin bilim ve teknoloji içinde erimek isteğine ilişkin derin arzulara işaret etmektedir. Üstelik bu arzu sadece görsel kültürdeki siborgun popüleritesinde değil, aynı zamanda günlük yaşam pratiğinde de görülmektedir. Yirmi birinci yüzyılın insanları, kendi inşa ettikleri makinelerle çok yakın bir ilişki içerine girerek kendi kaderlerini kontrol altına almaktadırlar. Dolayısıyla, günümüz insanı, bundan böyle, bedenlerinin kültürden -başka bir deyişle bilim ve teknolojiden- ayrı tutulabilecek bir doğaya gönderme yapmaması açısından insan-sonrası öznedir. Askeriyenin, spor, fitness ve estetik cerrahinin sosyal ve kültürel uygulamaları, bilimsel hayallerin, kadın ya da erkek olması fark etmeksizin insanların kendilerine bir siborg gibi biçim vermesine ne ölçüde nüfuz edebildiğini göstermektedir. Siborgun parlak ve çekici tarzı hepimizin üzerinde şık durmaktadır.

Kaynakça

- Balsamo, A. 1996. *Technologies of the Gendered Body. Reading Cyborg Women*. Durham and London: Duke University Press.
- Bell D., and B. Kennedy, eds. 2000. *The Cybercultures Reader*. London: Routledge.
- Bordwell, D., and K. Thompson. 2008. *Film Art. An Introduction*. New York: McGraw Hill.
- Braidotti, R. 2010. The Posthuman Predicament. In *The Scientific Imaginary in Visual Culture*, ed. Anneke Smelik, 69-89. Gottingen: V&R unipress.
- Bukatman, S. 1993. *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham: Duke University Press.
- Cavallaro, D. 2000. *Cyberpunk and Cyberculture. Science Fiction and the Work of William Gibson*. London: Athlone Press.
- Dery, M. 1996. *Escape Velocity. Cyberculture at the End of the Century*. New York: Grove Press.
- Dijck, J van. 2007. *Mediated Memories in the Digital Age*. Stanford: Stanford University Press.
- Gray, C.H., ed. 1995. *The Cyborg Handbook*. London: Routledge.
- Hall, S. 1997. *Representation*. London: Sage.
- Haraway, D. 1991 [1985]. A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s. Reprinted in *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, D. Haraway, 149-81. London: Free Association Books.
- Hayles, K. 1999. *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago and London: The University of Chicago Press.
- Holland, S. 1995. Descartes Goes to Hollywood: Mind, Body and Gender in Contemporary Cyborg Cinema. *Body and Society* 1(3-4): 157-74.
- Jeffords, S. 1994. *Hard Bodies. Hollywood Masculinity in the Reagan Era*. New Brunswick. Rutgers University Press.
- Kennedy, H. W. 2002. Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis. *The International Journal of Computer Game Research* II(2).
- Kuhn, A., ed. 1990. *Alien Zone: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. London: Verso.
- Kuhn, A., ed. 1999. *Alien Zone II: The Spaces of Science Fiction Cinema*. London: Verso.
- Landsberg, A. 2004. *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*. New York: Columbia University Press.
- Merzagora, M. 2010. Reflecting Imaginaries: Science and Society in the Movies. In *The Scientific Imaginary in Visual Culture*, ed. Anneke Smelik, 39-53. Gottingen: V&R unipress.
- Metz, C. 1977. *Le signifiant imaginaire: psychanalyse et cinéma*. Paris: Union générale d'éditions.

Mikula, M. 2004. Lara Croft: Between a Feminist Icon and Male Fantasy. In *Femme Fatalities. Representations of Strong Women in the Media*, eds. R. Schubart and A. Gjelsik, 57-70. Göteborg: Nordicom.

Mulvey, L. 1989 [1975]. Visual Pleasure and Narrative Cinema. In *Visual And Other Pleasures*. L. Mulvey. 14-26. London: Macmillan.

Penley, C., E. Lyon, L. Spiegel, and J. Bergstrom. 1991. *Close Encounters. Film, Feminism, and Science Fiction*. Minneapolis: Minnesota University Press.

Perkowitz, S. 2007. *Hollywood Science. Movies, Science, and the End of the World*. New York: Columbia University Press.

Radstone, S., ed. 2000. *Memory and Methodology*. Oxford: Berg.

Roberts, A. 2000. *Science Fiction*. London and New York: Routledge.

Silverman, K. 1991. Back to the Future. *Camera Obscura* 27(September): 109-32.

Simpson, M. 1993. *Male Impersonators. Men Performing Masculinity*. London: Cassell.

Smelik, A. 2008. A Tunnel Vision. Inner, Outer and Virtual Space in Science Fiction Film and Medical Documentaries. In *Bits of Life: Feminism at the Intersections of Media, Bioscience, and Technology*, eds. A. Smelik and N. Lykke, 129-46. Seattle: University of Washington Press.

Smelik, A. 2009. The Virtuality of Time: Memory in Science Fiction Films. In *Technologies of Memory in the Arts*, eds. L. Plate and A. Smelik, 52-68. Basingstoke: Palgrave/Macmillan.

Sobchack, V. 1997. *Screening Space. The American Science Fiction Film*. New Brunswick, Rutgers University Press.

Sobchack, V. 2004. *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley: University of California Press.

Springer, C. 1996. *Electronic Eros. Bodies and Desire in the Postindustrial Age*. Austin: University of Texas Press.

Tasker, Y. 1993. *Spectacular Bodies. Gender, Genre and the Action Cinema*, London: Routledge.

Walden, K. 2004. Run, Lara, Run! The Impact of Computer Games on Cinema's Action Heroine. In *Femme Fatalities. Representations of Strong Women in the Media*, eds. R. Schubart and A. Gjelsik, 71-90. Göteborg: Nordicom.

Zylinska, J., ed. 2002. *The Cyborg Experiments: The Extensions of the Body in the Media Age*. London: Continuum.